

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

INSTALLER TONY HAWK'S PRO SKATER 2	2
MENU PRINCIPAL	4
MODES UN SEUL JOUEUR	4
MODES MULTIJOUEURS	4
COMMANDES DE JEU	7
EDITEUR DE PARKS 3D EN TEMPS REEL	10
MENU D'OPTIONS	13
LES PROS	14
NIVEAUX DE JEU	18
CREER UN SKATER	19
EDITER DES TRICKS	20
SERVICE CLIENTS	21
CREDITS	22
CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE	26

Activision encourage les amateurs de skate à se montrer prudents et à porter un casque et des équipements de protection.

INSTALLER TONY HAWK'S PRO SKATER 2

- Pour installer Tony Hawk's Pro Skater 2, insère le CD-ROM du jeu dans ton lecteur.
- Si la fonction d'Exécution automatique est activée, l'écran d'installation apparaît.
- Clique sur le bouton Installer.
- Pour enregistrer votre exemplaire de TH PS2, veuillez remplir la fiche d'enregistrement et la renvoyer à Activision, à l'adresse indiquée.
- Raccourci de désinstallation de THPS2 6 Pour supprimer THPS2 de ton disque dur, utilise la racourci accessible depuis le menu Démarrer. L'option Désinstaller Tony Hawk's Pro Skater 2 effacera tous les fichiers de jeu sauf les parties sauvegardées, les captures d'écran et les paramètres personnalisés.

Remarque : l'écran d'installation est accessible à tout moment sans risque pour les fichiers installés.

EXECUTION AUTOMATIQUE

Si l'écran d'installation de THPS2 n'apparaît pas, procède comme suit :

- Double-clique sur l'icône Poste de travail sur ton bureau ou clique à l'aide du bouton droit de la souris sur l'icône et sélectionne l'option Ouvrir.
- Sélectionne Actualiser dans le menu déroulant sous Affichage.
- Dans la fenêtre, double-clique sur l'icône du CD de THPS2 ou clique à l'aide du bouton droit dessus et choisis l'option d'Exécution automatique.
- Lorsque l'écran d'accueil de THPS2 apparaît, clique sur le bouton Installer.

Si la fonction d'Exécution automatique ne fonctionne pas, procède aux vérifications suivantes :

- Assure-toi que le disque est propre et correctement installé dans ton lecteur de CD-ROM.
- Il se peut que ton lecteur de CD-ROM ne soit pas optimisé pour fonctionner sous Windows® 95/98. Pour le vérifier, procède comme suit :
- Ouvre le répertoire Panneau de configuration de Windows® 95/98 et double-clique sur l'icône Système.
- Clique sur l'onglet Performances. Si l'un de tes pilotes n'est pas totalement optimisé pour fonctionner sous Windows® 95/98, il figurera dans la liste accompagné d'une explication du problème et de suggestions de résolution.

Windows® 95/98 n'est peut-être pas configuré pour exécuter automatiquement les CD. Voici comment y remédier :

- Ouvre le répertoire Panneau de configuration de Windows® 95/98 et double-clique sur l'icône Système.
- Clique sur l'onglet Gestionnaire de périphériques. Clique sur le signe More (Plus) à côté du CD-ROM, sélectionne ton lecteur, puis clique sur Propriétés.
- Clique sur l'onglet Paramètres. Coche la case Notification d'insertion automatique et clique sur OK.

Si la fonction d'Exécution automatique ne fonctionne toujours pas, tu peux encore essayer ceci :

- Double-clique sur Install.exe à la racine du CD, ou
- Ouvre l'option Exécuter dans le menu Démarrer et entre : d:\install.exe (ou une autre lettre, si le chemin d'accès de ton lecteur de CD-ROM n'est pas "d:").

DIRECTX® 7A

Lors de l'installation de THPS2, l'application va déterminer si Microsoft® DirectX doit être installé sur ton ordinateur. Le cas échéant, le programme d'installation de Microsoft DirectX va copier les fichiers correspondants sur ton disque dur. Pour plus d'informations à ce sujet, consulte les fichiers d'aide en ligne de THPS2.

Q : qu'est-ce que DirectX 7a et pourquoi est-il nécessaire ?

R : Microsoft DirectX 7a est un ensemble de fonctions prenant en charge, entre autres, les jeux sous Windows® 95/98. DirectX permet à d'autres applications d'exécuter des fonctions avancées (réseau, graphismes, son et périphériques d'entrée) au-delà de ce que permettent d'autres systèmes d'exploitation. Il rend également compte des gains de performances associés à Windows® 95/98.

Q : si je n'installe pas DirectX 7a lors de l'installation du jeu, pourrai-je le faire par la suite ?

R : oui. Tu peux l'installer manuellement. Pour cela, suis les instructions suivantes :

- Insère le disque dans le lecteur de CD-ROM et quitte les éventuels écrans d'Exécution automatique.
- Double-clique sur Poste de travail.
- Clique à l'aide du bouton droit de la souris sur ton lecteur de CD-ROM et choisis l'option Installer DirectX.
- Suis les instructions d'installation. A la fin, tu seras invité à redémarrer ton ordinateur.

Q : d'autres jeux fonctionnant sous Windows® 95/98 sont déjà installés sur mon ordinateur. Le programme d'installation de Microsoft DirectX va-t-il modifier mes fichiers DirectX ?

R : si d'autres jeux fonctionnant sous Windows® 95/98 sont déjà installés sur ton ordinateur, il est probable que la version antérieure de DirectX soit déjà installée. Dans ce cas, le programme d'installation va détecter et remplacer les versions antérieures par DirectX 7a. Tu devras ensuite redémarrer ton ordinateur pour appliquer les changements.

Si DirectX 7a est déjà installé sur ton ordinateur, le programme d'installation le détectera et n'en écrasera pas les fichiers. Tu n'auras pas besoin de redémarrer ton ordinateur pour lancer THPS2.

MENU PRINCIPAL

Avant de commencer, choisis l'une des options suivantes. Sers-toi de la souris ou des touches de direction gauche/droite du clavier pour choisir le type de partie auquel tu veux jouer. Clique ensuite sur ACCEPT (Accepter).

MODES UN SEUL JOUEUR

MODE CARRIERE

Maintenant que tu es devenu pro, il serait temps de gagner un peu de cash. Montre-nous ce que tu vaux sur les spots locaux et essaie de te constituer un petit pactole. Sers-t'en pour acheter de nouveaux équipements, déverrouiller des niveaux, acheter des tricks, augmenter les stats et participer aux compét' de haut niveau.



SESSION SIMPLE JOUEUR

Choisis un niveau à un seul joueur et exécute le meilleur run de deux minutes possible pour faire partie des meilleurs scores. Un seul niveau t'est accessible dans un premier temps : il s'agit du Hangar, dans les Mullet Falls (Montana). Les autres niveaux doivent être déverrouillés en mode Carrière.

FREE SKATE

Pour certains, ce sera de l'entraînement. Pour d'autres, de la rigolade. Choisis un niveau et skate aussi longtemps que possible. Entraîne-toi à franchir toutes sortes d'obstacles jusqu'à pouvoir présenter tes tricks en compétition. Déverrouille d'autres niveaux en mode Carrière, puis essaie-les en Free Skate pour avoir une expérience sur le terrain.

MODES MULTIJOUEURS

Tony Hawk's Pro Skater 2 prend en charge les fonctionnalités te permettant d'héberger ou de rejoindre une partie à deux ou plusieurs joueurs que tu disposes d'une connexion réseau (TCP/IP). La composante multijoueur offre trois types de parties sur réseau ainsi qu'une partie Hot Seat (point chaud).

HEBERGER UNE PARTIE SUR RESEAU

Pour héberger une partie sur réseau, choisis d'abord l'option Multiplayer (multijoueur) dans l'écran d'accueil de Tony Hawk's Pro Skater 2. (Vérifie bien que tu disposes d'une connexion TCP/IP active.) Tu seras alors invité à choisir d'héberger ou rejoindre une partie sur réseau. Choisis Host (héberger) sous l'en-tête Network (réseau).

NOM DE PARTIE MULTIJOUEUR

Choisis un nom de partie, puis clique sur le bouton Accept (accepter).

ECRAN DE SELECTION DES MAPS (CARTES) MULTIJOUEURS

Tu seras ensuite invité à choisir la carte où la partie se déroulera.

SALON MULTIJOUEUR

Tu accèdes ensuite à l'écran de shell Multiplayer game lobby (salon multijoueur), où tu attends qu'un joueur rejoigne ta partie. Lorsque c'est le cas, clique sur le bouton Start (lancer) ou, par défaut, appuie sur la touche Entrée de ton clavier. Dans ce salon, l'Hôte et le Client ont la possibilité de tchacher. Pour cela, mets l'option Chat text (tchache) en surbrillance.

ECRAN DE SELECTION DES SKATERS MULTIJOUEURS

Dès lors que les deux joueurs cliquent sur le bouton Start (lancer), ils accèdent à l'écran de Sélection des skaters, où ils sélectionnent les skaters avec lesquels jouer. Un fois le skater sélectionné, il suffit d'appuyer deux fois sur la touche Entrée.

ECRAN DE LANCEMENT DES PARTIES MULTIJOUEURS

C'est ici que l'Hôte et le Client s'attendent. Lorsque les deux joueurs sont prêts, il suffit de cliquer sur le bouton Play (Jouer) en bas de l'écran pour accéder à la partie.

L'Hôte est invité à fixer une limite de temps et la partie peut commencer. Lorsque l'Hôte choisit de Quitter (quit), les deux joueurs se retrouvent au Multiplayer game lobby (Salon multijoueur). De là, l'Hôte peut choisir de Démarrer (setup) une autre partie. Cela signifie qu'il ou elle peut opter pour un autre type de partie et une autre map. Alors, les deux joueurs accèdent à la partie selon la procédure déjà décrite.

REJOINDRE UNE PARTIE SUR RESEAU

Pour héberger une partie sur réseau, choisis d'abord l'option Multijoueur dans l'écran d'accueil de THPS2. (Vérifie que tu disposes d'une connexion TCP/IP active.) Tu seras alors invité à choisir d'héberger ou de rejoindre une partie sur réseau. Choisis Join (rejoindre) sous l'en-tête Network (réseau).

ECRAN DE SELECTION DES PARTIES MULTIJOUEURS

En choisissant de rejoindre une partie sur réseau, tu accèdes à l'écran du Multiplayer game lobby (salon multijoueur). La liste des parties disponibles est affichée dans la boîte de sélection en bas de l'écran. Lorsque tu as trouvé la partie que tu veux rejoindre, mets-la en surbrillance et clique sur le bouton Accept.

SALON MULTIJOUEUR

Après avoir choisi le type de partie, tu accèdes à l'écran de shell Multiplayer game lobby (salon multijoueur). C'est là que le Client et l'Hôte se rejoignent et peuvent tchatcher. Lorsque les deux joueurs sont prêts et que l'Hôte a sélectionné Start (lancer), le Client peut à son tour cliquer sur Start (lancer).

ECRAN DE SELECTION DES SKATERS MULTIJOUEURS

En cliquant sur le bouton Start (lancer), les deux joueurs accèdent à l'écran de Sélection des skaters, où ils sélectionnent les skaters avec lesquels jouer. Une fois le skater sélectionné, il suffit de cliquer sur le bouton Accept (accepter) deux fois.

ECRAN DE LANCEMENT DES PARTIES MULTIJOUEURS

C'est ici que l'Hôte et le Client s'attendent. Lorsque les deux joueurs sont prêts, il leur suffit de cliquer sur le bouton Play (jouer) en bas de l'écran pour accéder à la partie. Une fois la partie terminée, le joueur retourne avec l'Hôte au Multiplayer game lobby (salon multijoueur). De là, il peut choisir de jouer une autre partie avec l'Hôte ou de retourner au Menu principal.

TYPES DE PARTIES SUR RESEAU

GRAFFITI

Fixe-toi une limite de temps mais essaie de repousser tes propres limites ! Le but du jeu consiste à réussir plus de tricks que ton adversaire. Exécute un gros trick pour "marquer" un obstacle (les obstacles sont marqués de ta couleur.) Essaie de voler les obstacles de ton adversaire à l'aide de meilleurs tricks. Celui qui marque le plus d'obstacles remporte la partie.

TRICK ATTACK

Un mode ouvert à tous pour voir qui réalisera les meilleurs enchaînements et marquera le plus de points. Tout est permis, y compris faire tomber ses adversaires. En plus, avec les nouveaux paramètres de temps, tu pourras jouer à ce mode encore plus longtemps.

TAG (CHAT)

Dans ce mode qui consiste à marquer les autres joueurs, tu dois éviter d'être chat. Si tu deviens chat, essaie d'exécuter de gros tricks pour ralentir ton adversaire jusqu'à ce qu'il tombe. Si tu es chat lorsque la partie se termine, tu as perdu.

PARTIE HOT SEAT (POINT CHAUD)

Il s'agit d'une partie multijoueur se jouant sur un seul ordinateur. Les joueurs prennent les commandes chacun leur tour.

Horse (pendu)

Un duel où tu auras pour seule arme ton skate. Exécute un trick, puis regarde si ton adversaire arrive à battre ton score au même endroit. Celui-ci doit au moins égaliser. S'il fait moins bien, il reçoit une lettre. Le perdant est celui qui reçoit toutes les lettres en premier.

COMMANDES DE JEU

Tu trouveras ci-dessous la configuration par défaut du clavier et des manettes 10 boutons. Toutes les fonctions décrites dans le présent manuel correspondent à la configuration par défaut.

CLAVIER

INTERFACE

Grind
Saut
Grab
Kick

Touche 8 (clavier numérique)
Touche 2 (clavier numérique)
Touche 6 (clavier numérique)
Touche 4 (clavier numérique)

Haut (Quitter le bowl)
Bas
Gauche
Droite

Touche de direction haut
Touche de direction bas
Touche de direction gauche
Touche de direction droite



Rotation gauche continue
Rotation droite continue
Rotation gauche 180°/Fakie/nollie
Rotation droite 180°/switch

Touche 7 (clavier numérique)
Touche 9 (clavier numérique)
Touche 1 (clavier numérique)
Touche 3 (clavier numérique)

Pause

Touche P ou Echap

ACCUEIL

Ecran précédent
Accepter

Echap
Retour ou Barre d'espace

Haut
Bas
Gauche
Droite

Touche de direction haut
Touche de direction bas
Touche de direction gauche
Touche de direction droite

GAMEPAD (PAR DEFAULT, JOYSTICK A 10 BOUTONS)

Bouton 0	Kick
Bouton 1	Sauter/Accepter
Bouton 2	Grab
Bouton 3	Grind, Arrière
Bouton 4	Rotation gauche continue
Bouton 5	Rotation droite continue
Bouton 6	Rotation gauche 180°/Nollie
Bouton 7	Rotation droite 180°/switch
Bouton 8	Trick spécial
Bouton 9	Pause

Pour sélectionner des options, utilise les touches de direction haut/bas du clavier. Pour naviguer dans les menus d'options, mets en surbrillance les boutons désirés et appuie sur la touche Entrée pour accepter. Dans les écrans dépourvus de menu, la liste des boutons de sélection s'affiche en bas.

INTERRUPTION DU JEU

Pour interrompre une partie en cours, appuie sur la touche Echap. Le jeu sera mis en pause. Choisis End run (terminer le run) puis Quitter (quit) pour quitter la partie. Tu auras la possibilité de sauvegarder la partie. Choisis Oui (yes) si tu le souhaites, Non (no) dans le cas contraire. Tu reviendras alors à l'écran du menu principal.

COMMANDES DES FIGURES

COMMANDES DE BASE

- **OLLIE** : maintiens la touche Sauter (touche 2 clavier) pour t'accroupir et relâche-la pour sauter.
- **NOLLIE** : appuie sur la touche Nollie (touche 1 clavier) pour te mettre en position de nollie, puis appuie sur Sauter (touche 2 clavier) pour faire le nollie.
- **WALLRIDE** : appuie sur la touche 2 pour sauter, puis maintiens la touche Grind (touche 8 clavier) enfoncée lorsque tu es près d'un mur, un panneau, un bâtiment, etc.
- **MANUAL** : appuie sur la touche haut, puis sur la touche bas (ou l'inverse pour faire un nose manual) en roulant ou pendant une réception. Sers-toi ensuite des touches haut et bas pour t'équilibrer.
- **BONELESS** : appuie deux fois sur la touche haut, puis appuie sur Sauter (touche 2 clavier).
- **NO COMPLY** : appuie sur la touche haut, puis appuie sur Sauter (touche 2 clavier).
- Pour réceptionner un gros drop, maintiens la touche Sauter (touche 2 clavier) enfoncée lors de l'impact pour éviter la chute.
- Appuie sur les touches indiquées plusieurs fois de suite pour aller plus vite.

TRICKS

- Lorsque tu es en l'air, appuie sur Grab (touche 6 clavier) ou Kick (touche 4 clavier) et sur l'une des touches directionnelles pour faire des tricks. (exemple: Kick + >)

Remarque : chaque skater a une combinaison de tricks différents. Tu peux configurer tes tricks comme tu veux dans la section Edit Tricks (Editer des tricks).

GRINDS

Pour faire un grind, maintiens la touche GRIND (touche 8 clavier) enfoncée lorsque tu es en l'air près d'une barre, d'un rebord ou d'un coping.

- **50-50** : lorsque tu es en parallèle à la barre, appuie sur Grind (touche 8 clavier).
- **NOSEGRIND** : appuie sur la touche haut et Grind (touche 8 clavier).
- **5-0** : appuie sur la touche bas et Grind (touche 8 clavier).
- **BOARDSLIDE/LIPSLIDE** : fais tourner ta planche de façon à ce qu'elle soit perpendiculaire à la barre et maintiens la touche GRIND enfoncée (touche 8 clavier).
- **SMITH/FEEBLE GRIND** : appuie sur haut et droite ou gauche + Grind (touche 8 clavier).
- **CROOKED/OVERCROOK GRIND** : appuie sur la touche haut et droite ou gauche + Grind (touche 8 clavier).
- **NOSEBLUNTSIDE** : appuie deux fois sur la touche haut + Grind (touche 8 clavier).
- **BLUNTSIDE** : appuie deux fois sur bas + Grind (touche 8 clavier).

TRICKS AU COPING

- Pour exécuter un trick au coping, monte une rampe ou un quarter et maintiens la touche Grind (touche 8 clavier) enfoncée et appuie sur une touche directionnelle.

Remarque : chaque skater a une combinaison de tricks au coping différents. Tu peux configurer tes propres tricks au coping dans la section Edit Tricks (Editer des tricks).

EDITEUR DE PARK 3D EN TEMPS REEL

Grâce à cet Editeur de park 3D en temps réel, tes rêves les plus fous deviendront réalité. Utilise des rampes, des barres, des funbox, des obstacles et des quarters pour créer le park de tes rêves. Déplace, empile, fais tourner les pièces à ton gré pour skater dans un park à configuration multiple.

Remarque : Activision Customer Support cannot troubleshoot user-made editor parks.

COMMANDES DE BASE

Grâce à cet Editeur de park, entièrement en 3D, tu peux déplacer les pièces sélectionnées en temps réel à l'aide des touches de direction de ton clavier. La touche 6 du clavier numérique permet de les faire pivoter ; la touche Entrée de les placer. La touche Suppr supprime toutes les pièces croisant celle déjà en place. Celles-ci apparaissent en mode filaire et s'effacent lorsque tu appuies sur la touche Suppr.

CHANGER DE PIECE

Les touches F1 ou 5 (clavier numérique) et F2 ou 2 (clavier numérique) permettent de faire défiler les catégories de pièces parmi lesquelles choisir. La catégorie actuelle apparaît en haut à gauche de l'écran. Une fois que tu as sélectionné une catégorie, fais défiler les pièces disponibles de la catégorie à l'aide des touches F3 ou 1 (clavier numérique) et F4 ou 3 (clavier numérique).

Plus de 130 pièces réparties en 18 catégories. Voici tous tes rêves réalisés :

- Utilitaire de gap—(voir Créer des gaps, page 11)
- Plate—formes monte le sol d'un niveau.
- Quarters—choisis l'une des deux options.
- Barres—des barres au centre et en bordure pour de nouveaux grinds.
- Murs—si tu peux rouler dessus, tant mieux pour toi !
- Marches—la mecque des chevilles tordues, avec des barres pour couronner le tout.
- Bowls—construis ton propre bowl ou sélectionnes-en un existant déjà.
- Banks—lance toi d'une série de rampes à n'en plus finir.
- Bancs—retourne sur les bancs de l'école, cette fois pour skater.
- Divers—murs, piliers.
- Sols—quatre types disponibles.
- Panneaux—six types disponibles.
- Plantes—trois types disponibles.

AUTRES COMMANDES

La touche 4 (clavier numérique) permet de faire pivoter le parc à angle droit et la touche Echap d'afficher le menu de l'Editeur de park.

LE MENU

NEW PARK (NOUVEAU PARK)

Cette fonction permet de recommencer depuis le début et de changer la taille de ton park. La taille par défaut est de 24 x 24 mais tu as le choix entre 5 dimensions différentes.

SET THEME (CHOISIR UN ENVIRONNEMENT)

Tu as le choix entre quatre environnements différents que tu peux changer à tout moment. Cela n'effacera ni ne modifiera la configuration de ton park.

PRE-MADE PARKS (PARKS PRECONSTRUITS)

Permet de charger des parks préconstruits inclus dans le jeu. Jette un oeil sur les parks disponibles, tu apprendras plein de choses sur leur configuration. Tu peux également en effacer et en reconstruire certaines parties.

SAVE (SAUVEGARDER)

Sauvegarde ton park sur ton disque dur. La sauvegarde donne son nom au park.

CHARGE (CHARGER)

Charge un park sauvegardé sur ton disque dur.

TEST PLAY (PARTIE TEST)

Permet de tester le park que tu as créé avec le dernier joueur que tu as fait jouer. Pour sélectionner un autre personnage ou pour jouer à un autre mode, sauvegarde d'abord ton park, puis retourne au menu principal et sélectionne tes options. Lorsque tu accèdes à l'écran de Sélection des niveaux, ton park devrait être accessible.

PLATE-FORMES

Pose ces modules de construction sur le sol et superpose d'autres pièces dessus. Les plate-formes permettent d'élever le niveau du sol et de créer des zones difficiles à atteindre à l'intérieur de ton park.

DEPARTS

L'objet vert avec le numéro "1" est le départ du joueur 1. (un seul départ de ce type peut-être placé dans un niveau) Si tu essaies de placer un second départ pour le joueur 1, le premier départ sera déplacé ailleurs.

De la même façon, le départ du joueur 2 indique le point de départ du deuxième joueur en mode multijoueur. Les départs Horse (Pendule) indiquent les points de départ pour ce type de partie. En partie Horse (Pendule), le départ du joueur 1 est doublé. Seuls 6 départs Horse (Pendule) peuvent être placés dans un niveau.

LES GAPS

Un gap est un saut ou une manœuvre difficile au-dessus d'un espace vide, donnant droit à des points supplémentaires. Pour accroître ton score, exécute des tricks sur des gaps. Un gap peut être, entre autres : un saut d'une rampe à une autre, un passage entre deux quarts éloignés, un grind sur une barre longue et sinueuse, voire un manual sur une table particulièrement difficile.

CREER DES GAPS

Les gaps permettent de relier deux objets. Dans l'Editeur, sers-toi de l'Utilitaire de gap (gap tool) pour sélectionner la première pièce du gap, qui clignotera en bleu. Sélectionne ensuite la seconde pièce. Les deux objets apparaîtront alors en bleu, indiquant qu'ils sont liés et le menu des gaps s'affichera automatiquement.

MENU DES GAPS

Le menu des gaps permet d'éditer n'importe quel attribut du gap que tu as créé. Tu peux ainsi le nommer et fixer le score qui lui est affecté. Le nom du gap est le texte s'affichant en bas de l'écran lorsqu'un joueur l'exécute en cours de partie.

Pour revenir au menu des gaps, place l'Utilitaire de gap (gap tool) sur une pièce colorée en bleu et appuie sur la touche Entrée.

Pour effacer un gap, place l'Utilitaire de gap (gap tool) sur l'une des deux pièces du gap (colorée en bleu) et appuie sur la touche Suppr. Les deux éléments du gap seront supprimés.

TYPE DE GAPS

Tu peux également fixer le score attribué au gap. Le type de gap détermine la façon dont les deux pièces seront abordées.

- Air gap (gap air)
- Rail gap (gap barre)
- Wallride gap (gap wallride)
- Manual gap (gap manual)

ASTUCES DE L'EDITEUR DE PARK

- Pour effacer une pièce, place n'importe quelle pièce sur la partie que tu veux effacer et appuie sur Suppr. (La partie apparaissant en mode filaire sera effacée.)
- Appuie sur Echap pour accéder au menu où tu pourras alors tester ton park, changer d'environnement ou charger un nouveau park depuis ton disque dur.
- Sers-toi de l'Utilitaire de gap (gap tool) pour relier deux pièces entre elles et obtenir un Bonus de gap.
- Sers-toi des modules de plate-forme pour élever le niveau du sol et superposer différentes pièces.

MENU D'OPTIONS

L'écran de shell principal donne accès au MENU D'OPTIONS, qui comprend :

PLAYER CONTROLS (COMMANDES DU JOUEUR)

Cet écran d'accueil te permet de choisir la configuration des commandes. Tu as ainsi le choix entre le clavier et la manette de jeu. Si tu choisis la manette, assure-toi qu'elle est configurée correctement sous Windows® avant de la sélectionner dans le menu des Commandes du joueur.

DISPLAY CONTROLS (COMMANDES D'AFFICHAGE)

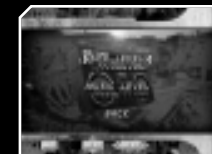
Tu peux configurer tes options graphiques pour jouer à THPS2. Tu as le choix entre le mode Hardware (matériel), le mode software (logiciel), Gamma (correction gamma) et Render quality (qualité rendu). Pour une explication plus détaillée des modes logiciel et matériel, reporte-toi au guide d'aide technique situé dans le menu Démarrer, dans Activision/Tony Hawk's Pro Skater 2.

SOUND LEVELS (AUDIO)

Cet écran d'options permet de modifier le niveau des effets sonores et de la musique.

MOVIES (VIDEO)

L'écran de shell Videos permet de voir les vidéos qui ont été déverrouillées.



Remarque : pour déverrouiller la vidéo d'un skater, tu dois d'abord terminer le Mode Carrière de ce skater.

SAVED DATA (DONNEES SAUVEGARDEES)

Tu peux charger des données sauvegardées, y compris des ralentis du mode un seul joueur.

CHEATS (CHEAT CODES)

Tu croyais peut-être qu'on allait te les donner, comme ça ? Il faudra que tu les trouves par toi-même, à moins de te procurer un magazine qui en fournit la liste.

HIGH SCORES (MEILLEURS SCORES)

Tu verras ainsi les meilleurs scores déjà atteints.

GAP CHECKLIST (LISTE DES GAPS)

Tu trouveras ici la liste des niveaux et des gaps correspondants. Tu verras ainsi quels gaps tu as réussis en mode un seul joueur.

DISPLAY OPTIONS (OPTIONS D'AFFICHAGE)

L'affichage des scores et des astuces pour les tricks est disponible dans le sous-menu Options d'affichage. Vous ne pouvez pas y accéder directement depuis le menu d'Options.

TRICK TIPS (ASTUCES POUR LES TRICKS)

Active ou désactive les indices contextuels depuis le menu d'Options.

SCORE DISPLAY (AFFICHAGE DU SCORE)

Active ou désactive l'affichage du score depuis le menu d'Options.

LES PROS

THPS2, c'est un peu le Who's Who du skateboarding professionnel. Pour en savoir plus sur les spécialités de chacun, regarde dans le jeu ou sur notre site web : www.activision.com/games/th2/pros.asp

TONY HAWK

A voir ses tibias, on comprend tout de suite comment Tony Hawk est devenu le skater le plus influent de l'histoire. Entre autres innovations, c'est lui qui a réalisé le premier 900°. A son actif : plus de 50 figures et plus de 12 victoires en championnat du monde. Le créateur du skateboard moderne réside avec sa femme et ses deux enfants dans le sud de la Californie, dont il est originaire.

**BOB BURNQUIST**

Brésilien d'origine, Bob Burnquist est devenu l'un des skaters les plus originaux de ces dernières années. Après avoir remporté la première compétition pro à laquelle il se présentait, il n'a cessé de surprendre grâce à son style et ses enchaînements uniques en switch. Il a aussi été le premier skater à réaliser un "eggplant revert", trick désormais baptisé "Burntwist."

**STEVE CABALLERO**

Cela fait plus de trente ans que Steve Caballero fait parler de lui dans le monde du skateboard. Il a été l'un des membres fondateurs de la Bones Brigade de Powell et a inventé notamment le fameux "Cabballerial". On lui doit également quelques records du monde, notamment le plus haut air dans un halfpipe et un handrail de 44 marches. Son style et sa motivation ne cessent d'inspirer la discipline.

**KAREEM CAMPBELL**

Né à New-York et élevé à Los Angeles, Kareem passe aisément d'une côte à l'autre. Cette double expérience lui a permis de développer un style "urbain" basé sur la maîtrise de la rue, la vraie de vraie. Lorsqu'il ne skate pas, il s'occupe de son fils, li'l Reem. Le conseil de Kareem aux skaters : "Fais-toi plaisir mais reste dans le droit chemin".

**RUNE GLIFBERG**

Grâce à un ami, Rune a eu son premier skateboard à 11 ans, à Copenhague, sa ville natale. Aujourd'hui il est pro et réside à Huntington Beach, en Californie. A l'aise sur n'importe quel type de terrain, il peut aussi bien déchirer un bowl qu'une barre, tout en marquant une préférence pour la vraie vert.



ERIC KOSTON

Koston est ce qu'on appelle une légende vivante : il skate à la fois comme tout le monde et comme aucun autre. Capable d'imiter les tricks de n'importe quel pro avec facilité, il est lui-même à l'origine du K-grind (crooked grind). Outre cette figure éponyme, Eric est célèbre pour ses folies en switch. Pour lui, les nollies sont un jeu d'enfant.

**BUCKY LASEK**

Elevé sur la côte est américaine, Charles Michael Lasek peaufine ses figures à Carlsbad, en Californie. La spécialité de Bucky ? Se lancer dans les airs au-dessus de halfpipes et... d'autres skaters. Son style est à la fois original et puissant. Lorsqu'il ne se donne pas en spectacle au Mission Valley Skate Park, c'est qu'il est en compagnie de sa femme et de sa fille.

**RODNEY MULLEN**

Pour Rodney Mullen, le père du street moderne, chaque jour apporte son lot de nouveaux tricks. Pro depuis plus de 20 ans, Rodney a à son actif plus de 35 victoires en championnat du monde de freestyle, ainsi qu'une liste vertigineuse de tricks inventés, tels le kickflip-underflip, l'impossible, le casper et le darkslide, pour en nommer quelques-uns.

**CHAD MUSKA**

Né à Las Vegas, Muska figure désormais dans tous les magazines et vidéos de skateboard. Après avoir pris ses marques dans la capitale mondiale du jeu, Chad se rend en Californie à l'âge de 15 ans et devient très vite l'un des skaters les plus respectés de tous les temps. Ce professionnel au style très personnel n'a cessé de développer sa créativité, notamment en expérimentant des rythmes "jungle" et hip-hop sur son album intitulé "Muskabeat".

**ANDREW REYNOLDS**

Passé professionnel en 1996 seulement, Andrew Reynolds a déjà réussi à se faire un nom. Ce casse-cou qu'on surnomme affectueusement Turtle Boy est connu dans les rues de Los Angeles pour ses sauts spectaculaires. Il s'est, entre autres, élancé par-dessus des gaps géants et des escaliers vertigineux... Qui dit mieux ?

**GEOFF ROWLEY**

Un engin de précision britannique... Le p'tit gars de Liverpool a fait irruption dans les rues d'Huntington Beach, en Californie, et ne cesse d'en détruire les spots. Son menu quotidien : des barres géantes, des marches toujours plus énormes et des plats végétariens. Imaginez un 360 flip sur 13 marches, vous aurez déjà une petite idée de ce dont est capable Geoff Rowley.

**ELISSA STEAMER**

Dominant toutes les compétitions féminines auxquelles elle participe, Elissa Steamer fait frissonner ses concurrents du sexe opposé. Originaire de Fort Myers (Floride), elle est la première fille à obtenir un pro model de street. Résidant désormais à Los Angeles, en Californie, cette championne casse les stéréotypes et skate... mieux que vous !

**JAMIE THOMAS**

Cet enfant d'Alabama a fait du chemin depuis ses débuts. Il compte à son actif les plus gros gaps et les plus longues barres du monde, comme en témoignent ses séquences vidéo, dans "Welcome to Hell" et "Misled Youth". C'est aussi le seul à pouvoir sortir indemne du célèbre Leap of Faith.



NIVEAUX DE JEU

LE HANGAR : MULLET FALLS, MONTANA

Bienvenue dans le pays de l'altitude, des hauteurs vertigineuses et des cheveux longs. Perfectionne les figures de base et apprends quelques nouveaux tricks dans ce hangar abandonné du Montana rempli de barres immenses, de halfpipes, de banks, de funboxs, sans oublier un avion et un hélicoptère rouillés datant de la seconde guerre mondiale.

L'ECOLE BIS : CALIFORNIE DU SUD

Pourquoi tant de pros finissent-ils en Californie ? Pour les écoles, bien sûr. . . ou tout au moins pour leurs barres, leurs escaliers et leurs enchaînements. Ce niveau garantit tout ce que le système d'éducation peut offrir, concentré sur un seul campus. Si tu as déjà vu une vidéo de skateboard, tu reconnaîtras tout de suite ces spots de premier choix.

CONTEST N°1 : MARSEILLE, FRANCE

Te voilà au célèbre skatepark de Marseille avec ses trois bowls et sa partie mini-rampe. Une aire de street a même été ajoutée, alors oublie tout et donne-toi à fond avec tes meilleurs tricks, combos et airs.

"BIG APPLE" : NEW-YORK, ETAT DE NEW-YORK

Place aux grands espaces, aux airs, aux gaps, mais aussi aux ennuis. C'est ici que tu trouveras les meilleurs spots de skate de New-York. Mais au détour des virages, attends-toi à tomber sur un métro et sur des chauffeurs de taxi légèrement déments. Traverse Central Park, promène-toi à Brooklyn et sème la panique à Manhattan.

LE PIT : VENICE BEACH, CALIFORNIE

Avant sa destruction, le Pit était l'un des spots de skate les plus populaires de Los Angeles... Voici donc une reconstitution complète du décor d'origine, graffitis compris. Ses blocks, ses barres, ses quaters et... ses clochards en font l'endroit idéal pour perfectionner tes tricks.

CONTEST N°2 : SKATESTREET, VENTURA, CALIFORNIE

Il suffisait de demander ! Le park SkateStreet d'origine, comme si on y était ! Avec ses belles courbes en bois et ses spots très variés, il est littéralement plébiscité. C'est le moment ou jamais de t'attaquer à ses barres, ses halfpipes et ses plans inclinés, mais aussi de gagner un peu de cash !

PHILLYSIDE : PHILADELPHIE, PENNSYLVANIE

La cité de l'amour fraternel offre deux des plus célèbres spots de la côte est, Love Park et F.D.R. Lance-toi dans les rues de cet énorme niveau en passant des bancs en ollie et d'immenses marches en flip. Mais Phillyside ne se limite pas au street, car une grande rampe te donne également l'occasion de tester tes talents de skater de vert.

CONTEST N°3: L'ARENE, MEXICO

Dans cette arène quasi abandonnée, perdue dans Mexico, les meilleurs skaters du monde exécutent des tricks interdits dans la plupart des pays. Les juges te regardent t'attaquer aux quaters, aux barres, aux banks et à une magnifique rampe comprenant un incroyable fullpipe. Au fait, le taureau a été lâché...

Astuce :

Personne n'a dit qu'être un pro était de tout repos. Pour arriver au bout d'un niveau, tu dois atteindre tous les objectifs et remporter la dotation en liquide. En compétition, tu dois obtenir une médaille d'or ainsi que tout le cash.

CREATE SKATER (CREER UN SKATER)

C'est l'occasion ou jamais de créer ta ou tes propre(s) légende(s). Le menu Create Skater (créer un skater) te permet de composer un personnage de A à Z. Pour cela, va dans l'écran de liste où tu peux personnaliser jusqu'à trois skaters. Tous les skaters de la liste sont disponibles pour tous les modes de jeu. Tu as la possibilité de modifier un skater déjà sauvegardé.

Remarque : le service clients Activation ne peut pas vous aider pour les problèmes relatifs à des skaters ou des tricks personnalisés.

MENU PERSONNEL ET APPARENCE

Maintenant que tu as un pro, il va falloir lui attribuer un nom une ville d'origine, une stance, c'est-à-dire une position (goofy ou regular), un style (vert, street ou polyvalent) et un poids. Configure ensuite son look dans le menu Apparence en choisissant un teint de peau, une tête, une couleur de casquette (le cas échéant), un torse, des logos, des tatouages, une couleur de T-shirt ou de chemise, le style et la couleur du pantalon, des genouillères, des chaussettes et des chaussures.

STATS

Les stats accroissent tes performances de skater. Il existe 10 stats par skater (pro ou joueur créé).

- Air—modifie la hauteur de l'air exécuté sur un quarter.
- Aerial—modifie le temps passé en l'air.
- Ollie—modifie la hauteur du saut.
- Vitesse—modifie la vitesse sur terrain plat.
- Rotation—modifie la vitesse de rotation de ton personnage. Mets-la au maximum si tu veux exécuter un 720° ou un 900°.
- Réception—modifie l'aisance avec laquelle tu réceptionnes de gros drops. Plus cette valeur est élevée, moins les risques de chute sont importants (ex. : drop du type "Leap of Faith").

- **Switch**—détermine l'aisance avec laquelle tu skates en switch. Lorsque cette option est sur 10, le skater est aussi à l'aide en switch qu'en regular.
- **Equilibre barre**—affecte ta capacité à t'équilibrer sur une barre.
- **Equilibre coping**—affecte l'équilibre lors des tricks au coping. Plus ce chiffre est élevé, plus tu peux peaufiner tes tricks et plus tu remportes de points.
- **Manual**—plus cette valeur est élevée, plus tu arriveras à équilibrer les manuals.

Astuce :

En mode Carrière, tu peux acheter des points de stats supplémentaires, jusqu'à ce que ton personnage ait dix dans chaque catégorie et soit capable de dominer le circuit pro. En d'autres termes, plus t'auras de pognon, plus tu seras fort.

EDITER DES TRICKS

Ouvre l'écran de Sélection des tricks et fais ton choix. Les prix des tricks varient selon la difficulté, la valeur en points, la longueur, etc. Tu l'auras compris : plus le trick est difficile, plus il te coûtera cher. Chaque skater commence avec son set de tricks de base.

Les tricks sont divisés en groupes : les flips, les grabs, , les tricks au coping et les tricks spéciaux. Une fois que tu as sélectionné une catégorie, une liste de combos (combinaisons de touches) apparaît. Sélectionne le combo que tu veux configurer, la liste des tricks disponibles s'affichera. Tu peux modifier à ton gré n'importe quel attribut de ton Set de tricks.

LE SKATESHOP

Dès que tu commences à gagner de l'argent en mode Carrière, n'hésite pas à te racheter de nouvelles planches, si tu en as les moyens, bien sûr. Sers-toi de ces planches pour augmenter tes stats. Les pros ont le choix entre les huit meilleures planches existant actuellement et les skaters personnalisés disposent d'une série de 20 planches de base. Lorsque tu déverrouilles la section des planches de pro, celles-ci sont mises à la disposition des skaters personnalisés.



Astuce :

Created skaters can use pro decks if they want. Push the up/down arrow keys to view them from the Skate Shop screen.

SERVICE CLIENTS

Avant de contacter notre service d'assistance, veuillez consulter le fichier d'aide technique. Il contient les réponses aux questions les plus fréquentes et peut vous permettre de résoudre vos problèmes rapidement et facilement. Si vous avez toujours des problèmes après avoir consulté ce fichier, n'hésitez pas à nous contacter par le biais de l'un des services repris plus bas. En raison de la nature complexe des jeux en réseau, veuillez fournir les informations suivantes lorsque vous demandez de l'assistance :

1. Le titre exact du produit.
2. Le message d'erreur reçu (si message il y a) et une courte description du problème.
3. Le système d'opération de chaque joueur (par ex. : Windows 95 ou DOS).
4. Le type de processeur de chaque machine (par ex. : Intel Pentium® 90).
5. Le type de carte d'affichage et de carte son de chaque machine (par ex. : Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster).
6. Utilisez-vous un joystick ? Si oui, de quelle marque et de quel modèle ? Quel type de port utilise-t-il ? (carte son, port spécial) ?
7. De quelle taille d'espace disque disposez-vous ?

Taille de la mémoire RAM de chaque machine ?

Si vous rencontrez des difficultés avec l'option multijoueur ou le jeu en réseau, merci d'avoir les informations suivantes à portée de la main au moment de votre appel.

SI VOUS UTILISEZ UN MODEM:

1. Quel type de modem utilisez-vous de part et d'autre de la connexion (marque, modèle, vitesse, interne ou externe) ?
2. Avez-vous plus d'un modem ?
3. Sur quels ports sont-ils configurés ?
4. Hyper Terminal (ou tout autre logiciel de communication) fonctionne-t-il avec votre modem ? Ceci vous permet de vérifier aisément que votre modem est correctement configuré.
5. Quelle est votre vitesse de connexion ?
6. Êtes-vous certain d'avoir déconnecté la compression de données, la détection des erreurs et le contrôle de flux ? Reportez-vous au manuel de votre modem pour savoir comment faire.

SI VOUS UTILISEZ UN MODEM INTERNE:

1. Quel type de carte série utilisez-vous ?
2. Disposez-vous d'un câble série à sept fils ?

SI VOUS UTILISEZ UN RÉSEAU LOCAL:

1. Pouvez-vous voir les autres ordinateurs sur le réseau ?
2. Quelle type de configuration réseau utilisez-vous ?
3. Quelle est la marque de votre carte réseau ?
4. Quel logiciel réseau utilisez-vous ? Quel est son numéro de version ?

SUPPORT TECHNIQUE

Services en ligne, forums, courriers et fichiers Activision
Library SupportAssistance
E-mail : support@activision.co.uk
Internet: <http://www.activision.com/support>

ASSISTANCE TECHNIQUE ET SERVICE CLIENTÈLE EN EUROPE

Pour l'assistance technique, veuillez contacter Activision au + 44 990 143 525 entre 13h et 17h (heure britannique) du Lundi au Vendredi à l'exception des jours fériés.

Pour le service clientèle, contactez Activision en Grande-Bretagne au + 44 1895 486 789 entre 13h et 17h (heure britannique) du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés.

VOTRE APPEL PEUT ÊTRE ENREGISTRÉ

Pour l'assistance technique et le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne. L'éditeur de niveaux du jeu n'est pas géré par le service client d'Activision.

ASSISTANCE TECHNIQUE EN FRANCE

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections de ce guide avant de contacter TEOFIL. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux localiser la source du problème.

Un technicien répondra à toutes vos questions techniques et vous aidera à installer ou à lancer votre logiciel ACTIVISION.

Notre hot-line technique : 01 41 06 59 95 (les lundi, mercredi et vendredi de 17 h à 19 h).

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

TEOFIL
Service Consommateurs ACTIVISION
6, bd du Général-Leclerc
92115 CLICHY Cedex
France

AUCUNE AIDE SUR LES JEUX NE SERA DONNÉE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours/ 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 36 68 17 71*

Sur notre site Web : "http://www.activision.com", si vous avez un accès à Internet.

Un spécialiste pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/02/98, pour la France métropolitaine : 2,23 F/min.

** Uniquement sur notre site Web.

**ILS MERITENT D'ETRE DANS
LES CREDITS****LTI GRAY MATTER CREDITS**

GTE EMULATION,
SOURCE INTEGRATION,
SOUND FX PROGRAMMING:
Daniel Zahn

NETWORK PLAY,
MISC. CONVERSION WORK:
Christopher Deel

TEXTURE ENHANCEMENTS,
ADDITIONAL ART:
Treyarch, LLC
Russel Truelove

PROJECT MANAGER,
3D ENGINE CONVERSION,
SOFTWARE RENDERER:
Michael Livesay

LTI GRAY MATTER SPECIAL THANKS:

Joan Deel
Cynthia Livesay
Courtney Livesay
Chris Robbers
Chloe

NEVERSOFT CREDITS

DESIGNED AND
DEVELOPED BY:
NeverSoft

NEVER-EVER-SOFT**SKATE TEAM:**

Aaron Cammarata
Ralph D'Amato
Noel Hines
Gary Jesdanun
Joel Jewett
Ryan McMahon
Nolan Nelson
Johnny Ow
Scott Pease
Silvio Porretta
Chris Rausch
Junki Saita
Darren Thorne
Jason Uyeda
Mick West

ASSISTED BY:

Jeremy Andersen
Dave Cowling
Lisa Davies
Edwin Fong
Chris Glenn
Kendall Harrison
Sandy Jewett
Jason Keeney
Mark L. Scott
Aaron Skillman
Chris Ward
Logan
Maddie

NEVERSOFT THANKS:

Jamie Briant
Mark Burton
Peter Day
Matt Duncan
Chad Findley
Alan Flores
Steve Ganem
Brian Jennings
Kevin Mulhall
Everyone at SkateStreet
The Delphi Board crew
Everyone that emailed us

ACTIVISION CREDITS

PUBLISHED BY:
Activision, Inc.

EXECUTIVE PRODUCER:
Dave Stohl

PRODUCER:
Nicole Willick

ASSOCIATE PRODUCER:
Jeff Poffenbarger

BUSINESS AFFAIRS
George Rose
Michael Hand
Rob Pfau
Michael Larson

SOUND EFFECTS AND
DIALOG ENGINEERING:
Keith Arem
PCB Productions

MUSIC SUPERVISION:
Sonic Fusion

VIDEO EDITING
AND COMPRESSION:
Christopher Hepburn

INTRO MOVIE:
Larry Paolicelli

ADDITIONAL ART:
Nicole Willick

ADDITIONAL MUSIC BY:
Brian Bright
Keith Arem
Matt Dunean
Keith Prokop
Aaron Julin
Aaron Cammarata

VOICE TALENT:
Dave Wittenberg
Perry Zombolas
Elissa Steamer
Chris Rausch
Ralph D'Amato
Joel Jewett
Silvio Porretta

SKATEBOARD TALENT:
Tim Bruns
Recorded on location at
Skate Street USA and
Venice Beach, California,
PCB Studios, and Neversoft.

ACTIVISION STUDIOS

EXEC VP WORLDWIDE STUDIOS:
Michael Pole

SENIOR VP STUDIOS:
Steve Crane

ACTIVISION QUALITY ASSURANCE

PROJECT LEAD:
Glenn Vistante

MANAGER OF PC TESTING:
Matt Powers

QA TESTERS:
Mark Douglas (Floor Lead)
Eric Zimmerman (Localization Lead)
Marco Scataglini
David Feinberg
Dave Stolfa
Alex Plachowski

Jay Anthony Franke
Steve Boisvert
Jason Grossman
Thaddeus Sasser
Kevin Spangler
Eric Bitton
Phil Wagner
Randolph d'Amore
John Sweeney
John Rosser
Ismael Garcia
Ilya Berelson
Eddie Flores
Hans Wakelin
Ian M. Moreno
Lee E. Casady
Jon Mauch
Adrian Giovannone
Doug Mirabello
Danny Taylor
John Yang
Dave Stolfa
Robert Lai

QA NETWORK LAB:
Chris Keim (Lead)
Jon Virtes

QA COMPATIBILITY LAB:
Neil Barizo (Lead)
Jason Kim
Sean Osborne
Cindy Le
Brelan Duff

QA SPECIAL THANKS:
Jim Summers
Eric Zala

Jason Wong
Nadine Theuzillot
Todd Komesu
Joule Middleton
Tim Vanlaw
Juan Valdes
Sam Nouriani
Rick Firmetouchesern
Jermaine Clarke
Indra Gunawan
Tanya Langston
Linda Lozano
Joe Favazza
Geoffrey Olsen
Willie Bolton

Alex Coleman
Sion Rodriguez y Gibson
Jairo Silva
Sandy Rinaldo
Tony Vistante
Christian Hunter Richardson
Magdog

CUSTOMER SUPPORT

CUSTOMER SUPPORT MANAGER:
Bob McPherson

CUSTOMER SUPPORT LEADS:

Rob Lim
Gary Bolduc
Mike Hill

ACTIVISION MARKETING,
PR AND CREATIVE SERVICES

EXEC VP GLOBAL BRAND
MANAGEMENT:
Kathy Vrabec

DIRECTOR OF
GLOBAL BRAND MANAGEMENT:
Will Kasoy

GLOBAL BRAND MANAGER:
David Pokress

ASSOCIATE BRAND MANAGER:
Serene Chan

SENIOR PR MANAGER:
Julia Roether

VP OF CREATIVE SERVICES:
Denise Walsh

CREATIVE AGENCY:
McElroy, FCB

ACTIVISION EUROPE

SENIOR VP INTERNATIONAL:
Scott Dodkins

GROUP MARKETING MANAGER:
Michele Marchand

EUROPEAN PRODUCT
MANAGEMENT TEAM:
Tim Woodley (UK)

Guillaume Lairan (France)
Christian Streil (Germany)

LOCALISATION MANAGER:
Nathalie Dove

LOCALISATION ASSISTANTS:

Mark Nutt
Simon Dawes

CREATIVE SERVICES MANAGER:
Jackie Whale

CREATIVE SERVICES ARTWORKER:
David Ashton

PRODUCTION MANAGER:
Emily Knight

ACTIVISION FRANCE

MARKETING DIRECTOR:
Bernard Sizay

BRAND MANAGER:
Guillaume Lairan

PR MANAGER:
Diane de Domez

MARKETING ASSISTANT :
Gautier Ormancey

SALES MANAGER:
Antoine Seux

SPECIAL THANKS TO:
Cayetano Ferrer

Adam Goldberg
Brian Bright
Brian Clarke
Bryant Bustamante
Chris Archer
Dan Atkins
Gene Bahng
Jay Halderman
Joe Shackelford
Marc Turndorf
Marilena Morini
Mike Fletcher
Murali Tegulapalle
Jill Barry
Jennifer Belardinelli
Stacey Drellishak
Talmadge Morning
Todd Jefferson
Max Crane
Dave Bullock

VIDEO FOOTAGE
COURTESY OF:
411 Video Magazine
Bill Weiss
Dwindle Distribution
Geoff Rowley
Jamie Thomas
Jared Prindle
Jay Strickland
Sole Technologies
Skate One Corp
Socrates Leal
Tony Hawk
Ty Evans

THANKS TO OUR SPONSORS:
411 Video Magazine
Adio
Airwalk
Alphanumeric
A-Team
Axion
Billabong
Birdhouse
Blue Torch
Board-X
Brooklyn House West
Circa
City Stars
Dark Star
Diakka
Emerica
Es
Etnies
Flip
Four Star
Fury
Ghetto Child
Girl
Hurley
Independent Truck Co.
Innes
KruX
Matix
MCM
Monster Brand
Oakley
Powell - Bones Brigade
Quiksilver
Red Dragon
Ricta

Royal
Shorty's
Skate Street
Skatepark of Tampa
Speed Demon
Tensor
The Firm
Toy Machine
TSA
venicebeach.com
Volcom
Zero

MUSIC CREDITS:

"Blood Brothers"
performed by PAPA ROACH
written by Jacoby Shaddix, Jerry Horton,
Tobin Esperance, Dave Buckner
published by DreamWorks Songs (ASCAP)
and Viva La Cucaracha (ASCAP)
administered by Cherry Lane Music
Publishing Company, Inc.
(p) 2000 SKG Music L.L.C. Courtesy of
DreamWorks Records, Under license from
Universal Music Enterprises
from the album Infest
www.paparoach.com;
www.dreamworksrecords.com

"Bring The Noise"
performed by ANTHRAX & CHUCK D
written by Carlton Ridenhour,
Hank Shocklee, Eric Sadler, Charlie
Benante, Frank Bello, Dan Spitz,
Joe Bellardini, Scott Rosenfeld
published by Reach Music (BMI)/Songs of
Universal, Inc. (BMI)/ NFP Music
administered by Zomba Enterprises, Inc.
(ASCAP) (p) 1991 Island Records, Inc.
Courtesy of The Island Def Jam Music Group
Under license from Universal Music
Enterprises from the album Attack of The
Killer B's

"Guerilla Radio"
performed by RAGE AGAINST THE MACHINE
written by Zack De Rocha, Tim Commerford,
Tom Morello, Brad Wilk
published by Sony/ATV Songs LLC/
Retribution Music (BMI)

(p) 1999 Courtesy of Epic Records By
arrangement with Sony Music New Media
Licensing from the album
The Battle of Los Angeles
www.RATM.com

"Pin The Tail On The Donkey"
performed by NAUGHTY BY NATURE
written by Vincent Brown, K. Gist,
Anthony Criss
published by T-Boy Music L.L.C./ Naughty
Music (ASCAP)
(p) 1991 Courtesy of Tommy Boy Music
from the album Naughty By Nature
www.tommyboy.com

"You"
performed by BAD RELIGION
written by Brett Gurewitz
published by Westbeach Music (BMI)
(p) 1989 Epitaph
Courtesy of Epitaph
from the album No Control
www.badreligion.com; www.epitaph.com

"When Worlds Collide"
performed by POWERMAN 5000
music by Powerman 5000, lyrics by Spider
published by Dreamworks Songs (ASCAP)/
SoulSuck Music (ASCAP) administered by
Cherry Lane Music Publishing Company, Inc.
(ASCAP)
(P)1999 SKG Music L.L.C.
courtesy of DreamWorks Records under
license from Universal Music Enterprises
from the album Tonight The Stars Revolt!
www.powerman5000.com;
www.dreamworksrecords.com

"No Cigar"
performed by MILLENCOLIN
written by Erik Ohlsson, Mathias Farm,
Fredrik Larzon, Nikola Sarcevic
published by Chrysalis Music (ASCAP)
(p) 2000 Burning Heart Records
Courtesy of Epitaph/ Burning Heart Records
From the album Pennybridge Pioneers
www.millencolin.com; www.epitaph.com;
www.burningheart.com

"B-Boy Document '99"
performed by THE HIGH & MIGHTY FEATURING
MOS DEF & MAD SKILLZ
written by E. Meltzer, D. Lewis, D. Smith, M.
Berger, B. Baker, L. Quinn, J. Thomas
published by Eonic Verbal Tunes, 1972unes,
Budde Music, Inc. and Figs. D Music, Inc.
c/o The Bicycle Music Company (BMI)/
Forever People (ASCAP)/ Medina Sound
Music (BMI) administered by EMI Music
Group, Alotagood Music (ASCAP) administered
by Next Decade Entertainment, Inc.(p)
1999 Rawkus Entertainment
Courtesy of Rawkus Records
from the album Home Field Advantage
www.rawkus.com

"Cyclone"
performed by DUB PISTOLS
written by Jason O'Bryan, T.K. Lawrence,
Barry Ashworth & Tommy McCook
published by Bug Music Inc. o/b/o Lowtech
Music (ASCAP) and Bug Music Ltd.(PRS)/
BMG Songs, Inc. o/b/o Deconstruction
Songs, Ltd. (ASCAP)/ Copyright Control
(p) 1998 Deconstruction Ltd., Courtesy of
1500 Records, Under license from Universal
Music Enterprises from the album Point
Blank

"May 16"
performed by LAGWAGON
written by Joseph Cape
published by Stokin' The Neighbors (ASCAP)
(P)1998 Fat Wreck Chords
courtesy of Fat Wreck Chords
from the album Let's Talk About Feelings
www.lagwagon.com; www.fatwreck.com

"Subculture"
performed by STYLES OF BEYOND
written by R. Maginn, T. Bashir,
M.Safiyyullah
published by Divine Lyric Creations (ASCAP)
(P)2000 Styles of Beyond
courtesy of 9000 Series Team /
Spytech Records www.spytechrecords.com

"Heavy Metal Winner"
performed by CONSUMED
written by Consumed,
arranged by SteveFord
copyright control, all rights reserved
(p) 1998 Fat Wreck Chords
Courtesy of Fat Wreck Chords
from the album Breakfast At Pappa's
www.fatwreck.com

"Evil Eye"
performed by FU MANCHU
written by Scott Hill, Brad Davis,
Brant Bjork, Bob Balch
published by Strolling Astronomer Music
(ASCAP)
(p) 1997 Mammoth Records
Courtesy of Mammoth Records
from the album The Action Is Go
www.fu-manchu.com; www.mammoth.com

"Out With The Old"
performed by ALLEY LIFE
FEATURING BLACKPLANET
written by M. Mitchell, M. Bass, J. Bass
published by Eight Mile Style (BMI)
(p) 1999 Alley Life
Courtesy of WEB Entertainment
from the album Alley Life
www.farmclub.com;
www.batmanagement.com

"Five Lessons Learned"
performed by SWINGIN' UTTERS
written by Koski/ Aust Koski
published by Hamachi Music/ Majoda
Huboko Music (ASCAP)
(p) 1998 Fat Wreck Chords
Courtesy of Fat Wreck Chords
from the album Five Lessons Learned
www.fatwreck.com

"City Star"
performed by BORN ALLAH
written by Born Allah
published by City Star Entertainment/
copyright control (P) 2000
courtesy of Born Allah / Kareem Campbell

CONTRAT DE LICENCE DU LOGICIEL

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION QUE VOUS FEREZ DU "PROGRAMME" EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT TOUT LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME ET TOUT PROGRAMME INCLUS, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION : sujette aux conditions décrites ci-dessous. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à des fins personnelles. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision et ses bailleurs de licence. Notez que la licence du programme vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans ce programme et ne doit pas être considérée comme une vente de droits dans ce programme.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous ne devez pas :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe lequel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour plus de renseignements.
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec ce programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser ce programme ou permettre l'utilisation de ce programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler ou démonter le programme, en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés du gouvernement américain.

DROIT DE PROPRIETE : le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision, de ses filiales ou de ses bailleurs de licence. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les conventions, lois et autres traités internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les bailleurs de licence d'Activision feront valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

UTILITAIRES DU PROGRAMME : ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme") à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est sujette aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :

- Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.

- Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.
- Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.
- Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots " CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION " .

Garantie limitée

Activision garantit à l'acquéreur initial de ce programme que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avère défectueux, Activision s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit, frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par Activision. Au cas où le programme ne serait plus fabriqué par Activision, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure.

Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le programme fourni à l'origine par Activision, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit. Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite statutairement prescrite est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, D'APTITUDE A UNE UTILISATION PARTICULIERE OU DE NON VIOLATION DE DROITS DE TIERS, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION.

LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants : (1) Une photocopie de votre reçu daté. (2) le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement. (3) une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne. (4) si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de 10 livres sterling par CD à l'ordre d'Activision.

REMARQUE : il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION, Gemini House, 133 High Street, Weylesley, West Drayton, Middlesex UB7 7OL, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : (+44) 1895 456 789

LIMITATION DE RESPONSABILITE : ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME. CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI. LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS, LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE LA GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSÉQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire ce programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : ce programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants est sujet aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405.

MISE EN DEMEURE : puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables concernant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES : vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, bailleurs de licence, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du produit conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS : ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécuté entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Californie 90405, Etats-Unis, + 1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.

